

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, karena dengan pendidikan yang baik dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dalam proses pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan adalah suatu proses secara kontinu yang mengarahkan manusia menjadi dewasa, yaitu dalam arti kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, pengembangan kemampuan, keterampilan, mengubah perilaku serta kemampuan menuntun diri sendiri, baik di bidang pengetahuan, keterampilan, serta dalam menerapkan proses pendewasaan itu sendiri dan kemampuan menilai (Lazwardi, 2017). Dengan demikian melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu menjadi dewasa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik sehingga dapat berguna bagi kemajuan diri sendiri.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dapat dikatakan tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik dengan lebih baik. Sehingga memiliki kreativitas, pengetahuan, karakter dan menjadi pribadi yang mandiri serta lebih bertanggung jawab.

Pendidikan yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, sehingga menuntut kurikulum pendidikan harus diperbaharui menyesuaikan keadaan zaman. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memiliki peranan yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan, maka kurikulum harus diperbaharui sesuai perubahan zaman dan kemajuan teknologi demi menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi.

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang sedang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia saat ini. Karakteristik dari kurikulum 2013 terletak pada pendekatan yang digunakan dalam pengembangan kurikulum (Setiadi, 2016). Pada kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memfokuskan pendekatan saintifik. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Potensi yang dimaksud yaitu aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Potensi dari aspek-aspek tersebut dikembangkan agar dapat bermakna bagi kehidupan peserta didik dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup. Pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter, membentuk karakter siswa yang memiliki moral dan nilai-nilai yang luhur.

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan formal di Indonesia untuk mempersiapkan peserta didik mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut. Dalam kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar menerapkan pembelajaran

tematik terpadu (Sari dkk., 2018). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tema dengan mengintegrasikan beberapa mata pembelajaran dalam satu media yang terpadu. Pembelajaran tematik di sekolah dasar lebih banyak melibatkan siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat bermakna bagi siswa. Karakteristik siswa SD adalah senang bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh terhadap materi pelajaran. Peran guru adalah sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi siswa dalam menggali pengetahuannya sendiri.

Pandemi Covid-19 yang terjadi memberikan dampak yang serius bagi kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan secara normal seperti biasanya. Kebijakan yang diberikan pemerintah terkait pelaksanaan pendidikan di masa pandemi yaitu dengan menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Sistem pembelajaran secara daring merupakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), guru dan siswa melaksanakan pembelajaran secara online yang memerlukan jaringan internet. Dengan menurunnya kasus covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia meberikan kebijakan bahwa sekolah sudah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).

Pelaksanaan pembelajaran hendaknya membuat peserta didik antusias, bersemangat dan merasa senang mengikuti pembelajaran sehingga tidak membuat pesera didik terbebani dalam belajar daring maupun belajar secara tatap muka. Dengan demikian peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan

memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan materi pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran dengan muatan IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar, karena IPA memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memiliki pemahaman mengenai lingkungan alam sekitar dan dirinya sendiri maka siswa SD diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam menghadapi fenomena alam dan dapat melatih siswa untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya.

Menurut Pinatih & Putra (2021) pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dengan lingkungan siswa supaya siswa dapat menggali pengetahuannya dan mampu mengeksplorasi lingkungan alam secara ilmiah. Dalam muatan materi pembelajaran IPA tidak hanya pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga mengajarkan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, melatih kemampuan berpikir kritis, melatih dalam pemecahan masalah dan menarik suatu kesimpulan.

Muatan materi pembelajaran IPA dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik karena terdapat beberapa materi pelajaran bersifat abstrak dan memerlukan penalaran sedangkan karakteristik siswa SD yang lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata. Dengan demikian maka sangat penting peran seorang guru dalam mengubah materi pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah dan sederhana dengan mengkaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus dapat membuat siswa tertarik untuk belajar IPA sehingga membuat pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Dengan demikian siswa belajar IPA bukan karena keterpaksaan melainkan dianggap sebagai kebutuhan.

Pendekatan kontekstual atau contextual teaching and learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru dan menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Nanda dkk., 2017). Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri sehingga siswa dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya. Pendekatan kontekstual menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran (Octavyanti & Wulandari, 2021). Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan pendekatan kontekstual dapat menciptakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan siswa secara nyata.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan Ibu Ni Nengah Suri selaku guru wali kelas V SD Nomor 1 Darmasaba pada hari Senin, 23 September 2021 didapatkan bahwa, dalam pelaksanaan proses pembelajaran daring terlihat hanya beberapa siswa yang melakukan absensi dengan mengirimkan foto bukti telah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya partisipasi siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran daring. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru di SD No. 1 Darmasaba memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*. Melalui grup *WhatsApp* guru mengirimkan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* selanjutnya menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas. Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran tatap muka terbatas yang

dilaksanakan di SD No.1 Darmasaba pada saat ini ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan, mencatat dan belum mampu memahami konsep yang dipelajari.

Minimnya media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan monoton akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat bermakna bagi siswa (Rosyida dkk., 2018). Dengan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan atau materi pelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran. Khususnya dalam muatan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang perubahan wujud benda penggunaan media yang menarik diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dan memberikan pemahaman kepada siswa.

Komik merupakan media komunikasi visual dengan tampilan yang menarik, disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi bagi pembaca. Budiarti & Haryanto (2016) mengemukakan media komik menampilkan gambar-gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak sehingga dapat membuat

anak-anak menjadi senang membaca. Media komik dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Dengan media komik pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan bagi siswa dan membantu siswa belajar secara mandiri. Media pembelajaran komik dapat digunakan secara berulang-ulang, jika siswa belum paham dengan materi pembelajaran, siswa dapat membaca kembali cerita dalam komik. E-komik atau komik elektronik merupakan komik yang tidak dalam bentuk media cetak melainkan digunakan dengan bantuan alat-alat elektronik. E-komik sebagai media pembelajaran dapat digunakan diakses oleh siswa dengan *hanphone* dan laptop serta dapat ditayangkan dengan LCD proyektor saat pembelajaran di kelas. Media pembelajaran e-komik dengan pendekatan kontekstual pada muatan IPA khususnya materi perubahan wujud benda dapat membuat peserta didik termotivasi dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mengkonstruksi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan hasil peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran IPA yang dapat menarik minat belajar siswa dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Dengan demikian dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan tersebut, maka diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.2.1 Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas.

1.2.2 Pembelajaran cenderung kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

1.2.3 Pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang dilakukan guru cenderung kurang menyenangkan dan monoton membuat peserta didik merasa bosan serta tidak bersemangat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran merupakan permasalahan utama yang harus dikaji sehingga dalam menerima pengetahuan dapat dicapai dengan optimal oleh siswa. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran muatan IPA berupa media e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda diujicobakan di kelas V SD Nomor 1 Darmasaba tahun ajaran 2021/2022.

Pengembangan media pembelajaran pada muatan materi IPA didesain dengan pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, membuat siswa lebih bersemangat dan tidak membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan itu dapat mengoptimalkan ketercapaian akhir dari tujuan pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan IPA siswa kelas V SD Nomor 1 Darmasaba tahun ajaran 2021/2022?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda kelas muatan IPA siswa kelas V SD Nomor 1 Darmasaba tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan IPA siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba tahun ajaran 2021/2022.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan IPA siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual yang

dapat memberikan inovasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dari segi praktis. Manfaat dari segi praktis dari penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut.

1) Bagi siswa

Dengan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam memahami materi perubahan wujud benda.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual membantu guru dalam menyampaikan materi, memotivasi, dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19.

3) Bagi peneliti lain

Manfaat untuk peneliti lain, dapat dipergunakan sebagai contoh pemikiran, menambah pengetahuan dan wawasan dalam pelaksanaan penelitian mengenai upaya mengembangkan media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik .

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada muatan Ilmu

Pengetahuan Alam. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran e-komik yaitu:

- 1.7.1 Media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual sebagai alat penunjang proses pembelajaran untuk memusatkan perhatian siswa sehingga memudahkan memahami materi perubahan wujud benda.
- 1.7.2 Media pembelajarn e-komik dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran langsung. Penggunaan e-komik dalam pembelajaran daring dapat dioperasikan oleh peserta didik secara mandiri menggunakan *handphone* dan laptop. Penggunaan e-komik saat pembelajaran langsung di kelas digunakan dengan bantuan fasilitas elektronik berupa LCD proyektor.
- 1.7.3 Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan yaitu menampilkan gambar-gambar yang menarik. Dalam penggunaanya siswa secara mandiri menemukan informasi dengan membaca cerita dan peristiwa yang ditampilkan dalam komik sehingga siswa dapat memahami konsep mengenai materi perubahan wujud benda.
- 1.7.4 Media pembelajaran e-komik dikembangkan menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *fliphtml5*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan, dengan adanya media pembelajaran sangat membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di masa covid-19 mengakibatkan guru mengalami hambatan dan keterbatasan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menciptakan pembelajarn yang menyenangkan bagi siswa. Pelaksanaan

pembelajaran dimasa pandemi covid-19 menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD No. 1 Darmasaba sangat terbatas. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi pembelajaran. Siswa belum mampu memahami konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Sehingga perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, memudahkan siswa menerima materi pelajaran dengan mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan peserta didik dapat menggali pengetahuannya secara mandiri dengan membaca materi yang disajikan dalam bentuk komik. Dengan demikian dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Penelitian pengembangan media pembelajaran media e-komik ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan e-komik dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual dapat memudahkan siswa memahami materi perubahan wujud benda pada

pembelajaran di masa pandemi covid-19 dengan mengkaitan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Media pembelajaran e-komik dapat diakses oleh peserta didik melalui ponsel dan laptop serta dalam pembelajaran di kelas dapat ditayangkan dengan bantuan Proyektor.

1.9.2 Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada jenjang kelas V.
- 2) Pengembangan media pembelajaran e-komik hanya terbatas pada muatan IPA dengan materi perubahan wujud benda.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam pengembangan media e-komik berbasis pendekatan kontekstual, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu perantara pesan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam

memperjelas materi dan mengkonkretkan pesan yang ingin disampaikan sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

1.10.2 Pengertian E-Komik

E-komik atau komik elektronik merupakan suatu media komunikasi visual yang menampilkan gambar-gambar menarik dan menyajikan alur cerita berisi informasi atau pesan yang ingin disampaikan. E-komik tidaklah berbentuk media cetak melainkan komik yang dapat diakses dengan bantuan alat elektronik seperti *hanphone* dan laptop.

1.10.3 Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan Kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara konsep materi dengan kehidupan nyata dan sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

